

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



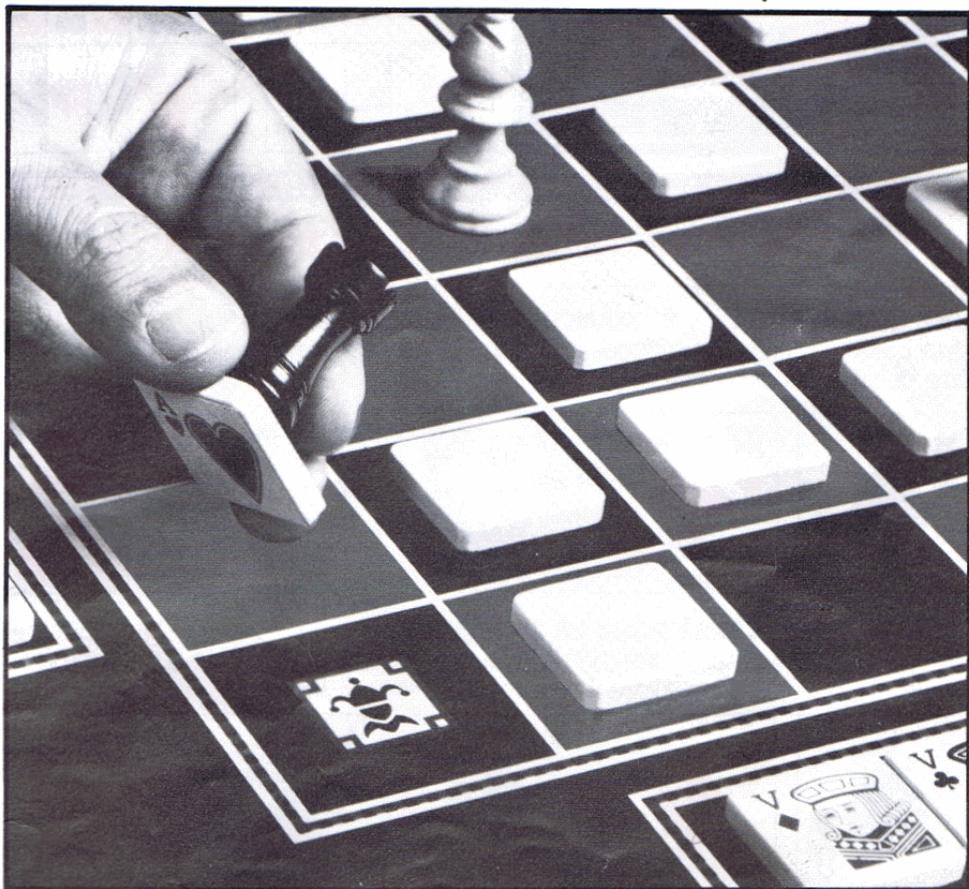
## RÈGLE DU JEU

# SACRAMENTO

2 A 4 JOUEURS

## BUT DU JEU

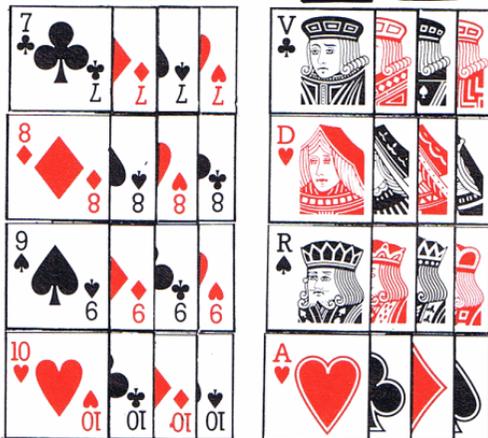
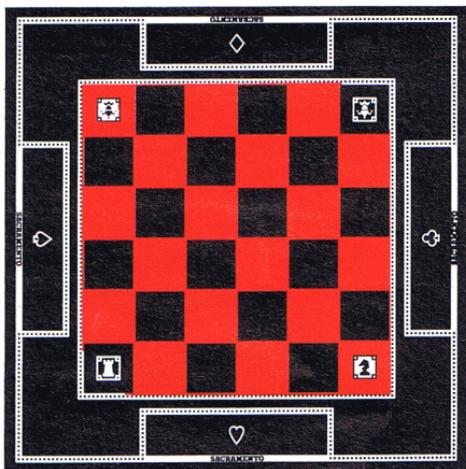
Il s'agit d'être le premier à réunir sur le tableau situé devant soi, 5 pions-cartes constituant une combinaison de poker.



UN JEU DE MAX GERCHAMBEAU

# CONTENU

1 damier de 36 cases,  
32 pions-cartes,  
4 pièces d'échecs :  
1 fou blanc, 1 fou noir, 1 cavalier, 1 tour.



## Les 5 pions-cartes doivent constituer :

### UNE QUINTE POUR LA 1<sup>re</sup> MANCHE.

**Une quinte** : 5 pions-cartes qui se suivent sans interruption (mais qui peuvent être de couleurs différentes).



### UN FULL OU UN CARRÉ POUR LA 2<sup>e</sup> MANCHE.

**Un full** : 3 pions-cartes d'une même valeur et 2 pions-cartes d'une autre même valeur.

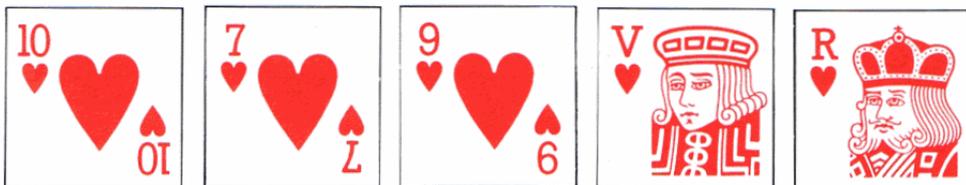


**Un carré** : 4 pions-cartes de même valeur, plus un pion-carte quelconque.



### UNE COULEUR POUR LA 3<sup>e</sup> MANCHE.

**La couleur** : 5 cartes de la même couleur que celle indiquée dans le cartouche en face du joueur.



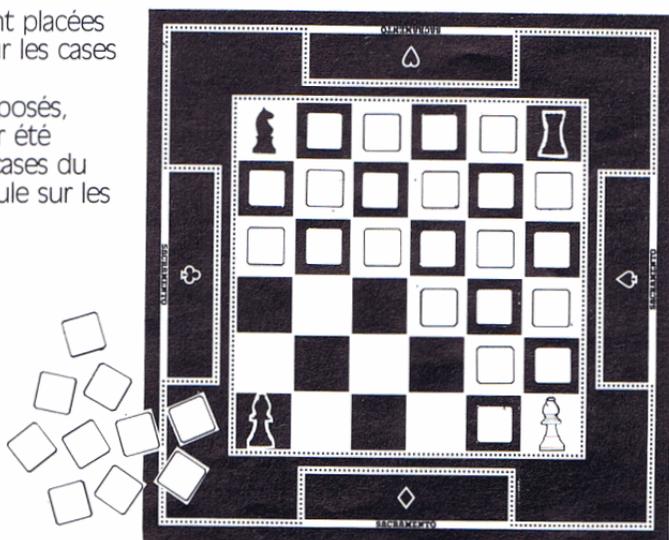
Après avoir joué successivement la 1<sup>re</sup> manche «**QUINTE**», la 2<sup>e</sup> manche «**FULL ou CARRÉ**» et la 3<sup>e</sup> manche «**COULEUR**», la 4<sup>e</sup> manche sera à nouveau «**quinte**» et ainsi de suite.

Le joueur qui, le premier, remporte deux manches, gagne la partie.

## PRÉPARATION ET MISE EN PLACE

Les 4 pièces d'échecs sont placées aux 4 coins du damier sur les cases imprimées.

Les 32 pions-cartes sont posés, faces cachées, après avoir été mélangés sur les autres cases du damier. La partie se déroule sur les 36 cases du damier.

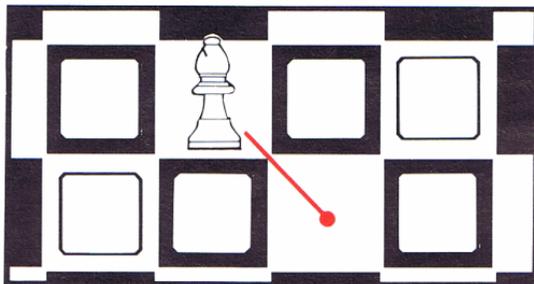


# MARCHE DES PIÈCES D'ÉCHECS.

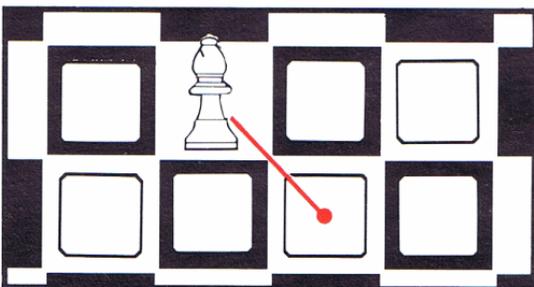
Elles sont communes à tous les joueurs et permettent de regarder ou de prendre les pions-cartes sur lesquels elles se posent.

Les pièces d'échecs peuvent se poser sur :

- une case vide...

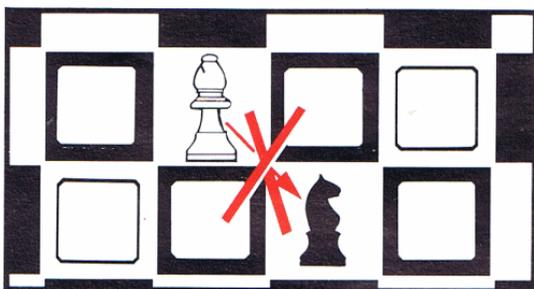


- ou sur une case occupée par un pion-carte (on pose la pièce d'échecs dessus).



**mais jamais sur :**

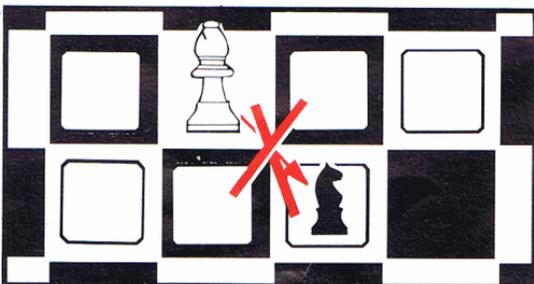
- une case déjà occupée par une autre pièce d'échecs...



- ou sur un pion-carte déjà surmonté d'une pièce d'échecs.

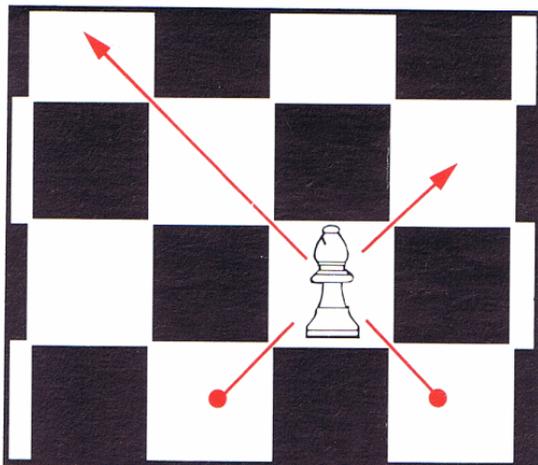
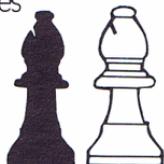
Les pièces d'échecs peuvent sauter par-dessus les pions-cartes.

**Il n'y a pas de prise entre les pièces d'échecs.**



## LES FOUS

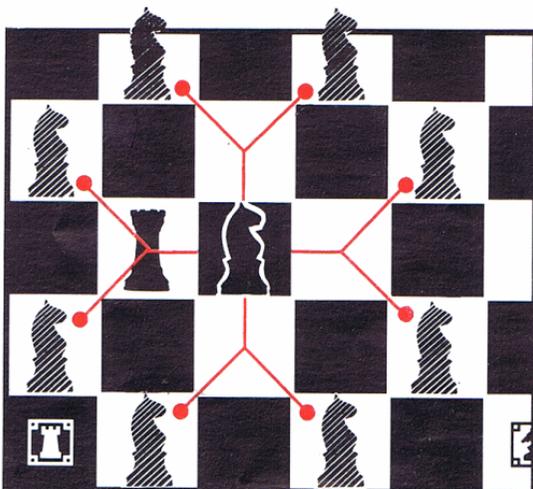
Ils se déplacent en diagonale d'un nombre quelconque de cases. Ils ne peuvent sauter par dessus les autres pièces d'échecs. Le Fou blanc se déplace sur les cases claires, et le Fou noir sur les cases sombres.



## LE CAVALIER

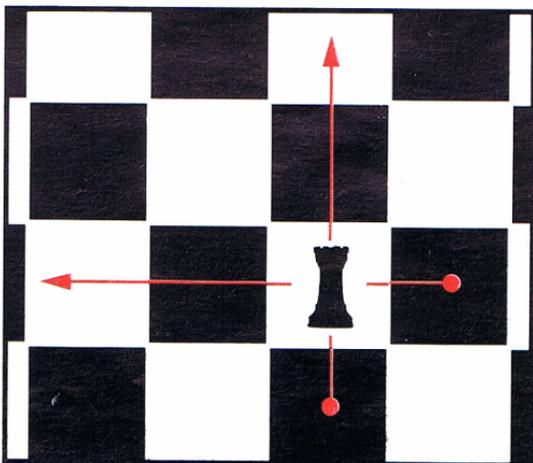
Il se déplace d'un point à un autre, éventuellement en sautant une pièce et en allant sur la plus proche case de couleur différente et non contiguë.

**Le Cavalier est la seule pièce qui puisse sauter par-dessus une autre pièce d'échecs.**



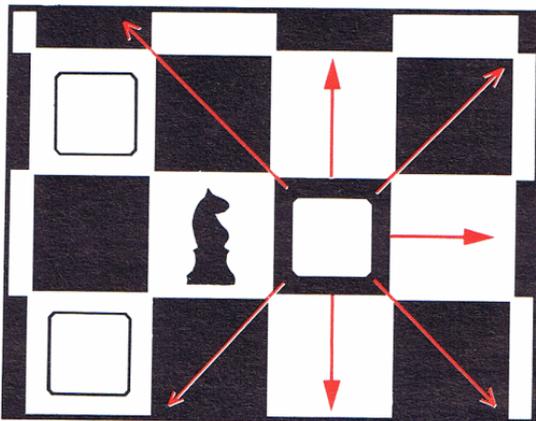
## LA TOUR

Elle se déplace horizontalement ou verticalement d'un nombre quelconque de cases. Elle ne peut sauter par-dessus les autres pièces d'échecs.

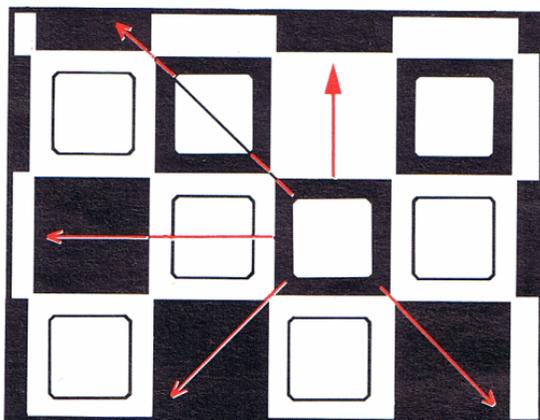


# MARCHE DES PIONS-CARTES

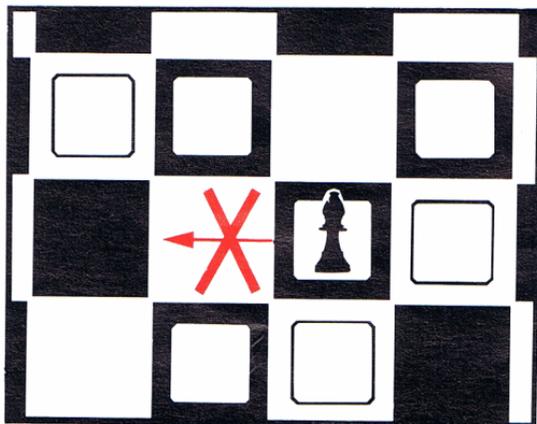
Les joueurs déplacent les pions-cartes (sans les retourner) sur TOUTES les cases du damier, en ligne droite, horizontalement, verticalement ou en diagonale (comme la DAME aux échecs), à condition de ne pas rencontrer de pièce d'échecs sur leur route.



Les pions-cartes ne peuvent se poser que sur une case vide; ils peuvent se déplacer par-dessus les autres pions-cartes.



Un pion-carte ne peut être ni déplacé ni pris tant qu'une pièce d'échecs est posé dessus. (Voir plus loin, les exemples de libération d'un pion-carte).



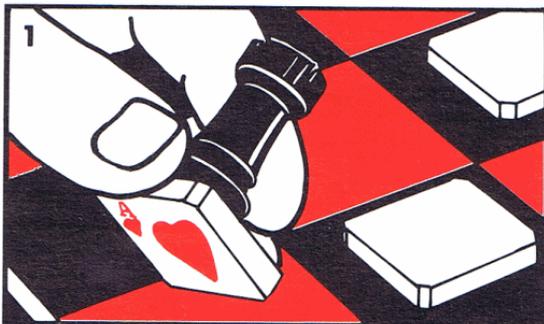
# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur à son tour, déplace 2 des 4 pièces d'échecs et 1 pion-carte de son choix, dans l'ordre qui lui convient :

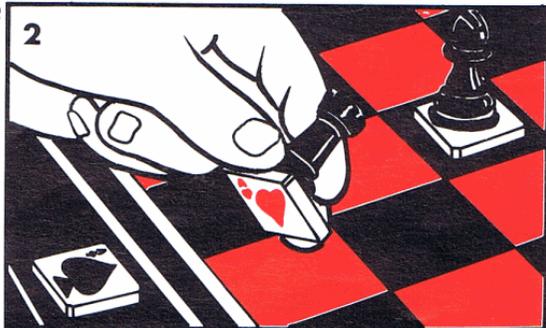
Exemples : – Pièce, pièce, carte.  
– Pièce, carte, pièce.  
– Carte, pièce, pièce.

Il a alors deux possibilités :

**1. « Voir » secrètement les 2 pions-cartes** sur lesquels il a posé les pièces d'échecs et les remettre à leur place.



**2. N'en « voir » qu'un**, le remettre à sa place et « prendre » l'autre sans le voir (ou l'inverse) .



## « VOIR » UN PION-CARTE :

C'est, après avoir déposé une pièce d'échecs sur ce pion-carte, dire : « **je vois** », regarder celui-ci secrètement et le reposer face cachée au même emplacement, toujours avec la même pièce d'échecs dessus. Cela sert donc à repérer la valeur et l'emplacement d'un pion-carte et éventuellement de le prendre au prochain tour.

## « PRENDRE » UN PION-CARTE :

C'est, après avoir déposé une pièce d'échecs sur un pion-carte, dire : « **je prends** », retourner le pion-carte et le placer dans le tableau en face de soi. Enfin, il faut reposer la pièce d'échecs qui était sur le pion-carte au même emplacement devenu vide. « Prendre » un pion-carte sert à constituer la quinte, le full, le carré ou la couleur qui permettra de gagner la manche.

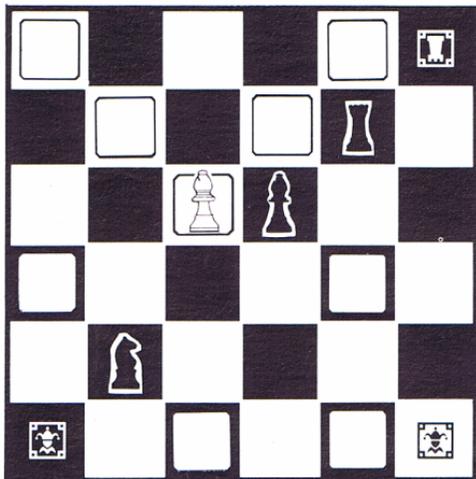
« Prendre » un pion-carte sans l'avoir « vu » auparavant est un risque. En effet, s'il ne convient pas, le joueur encourt une pénalité. (Voir paragraphe pénalité).

## Libération d'un pion-carte.

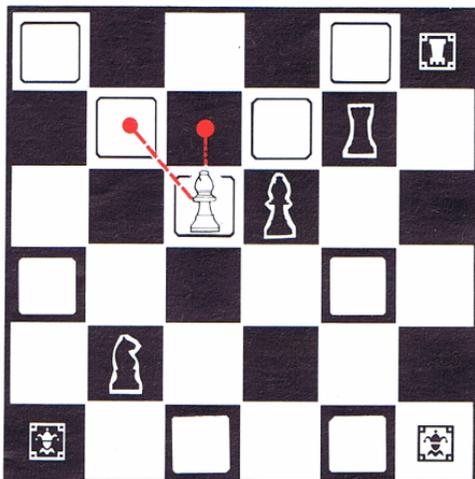
Il va de soi que, si on ne pose qu'une des 2 pièces d'échecs sur un pion-carte, et l'autre sur une case vide, on peut choisir entre « voir » ou « prendre » ce pion-carte.

Bien souvent, sur le « pion -carte » convoité, se trouve une pièce d'échecs, il existe alors plusieurs possibilités d'acquérir ce pion (voici deux possibilités) :

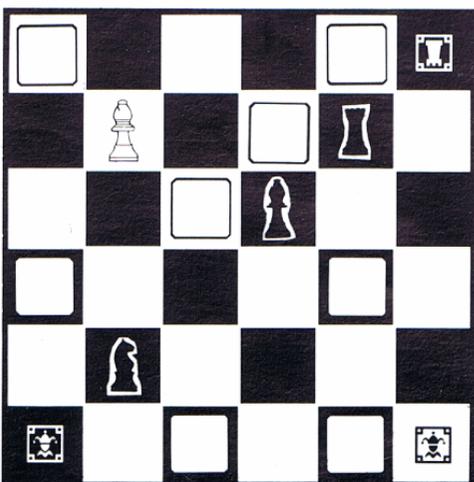
### Exemple 1



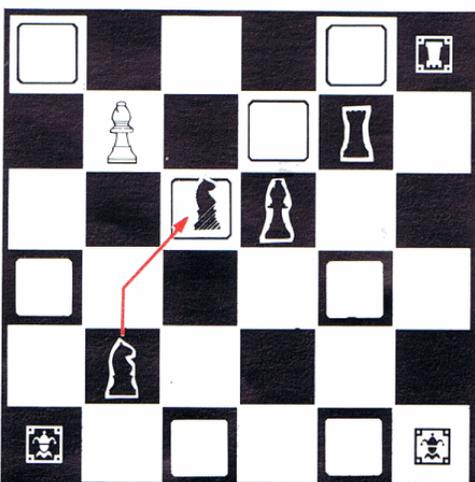
1. Pion-carte occupé par une pièce d'échecs (*Fou blanc*).



2. Déplacement du Fou blanc sur un autre pion-carte ou sur une case vide.

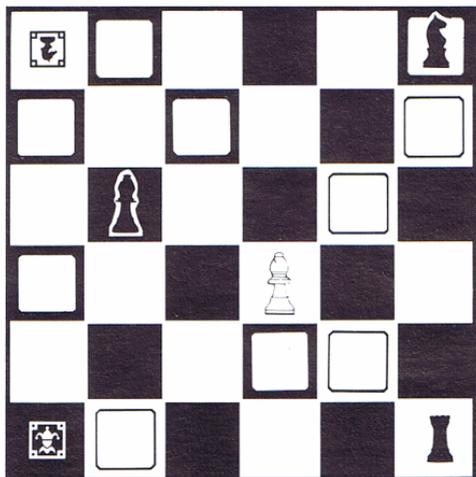


3. Pion-carte convoité devenu libre.

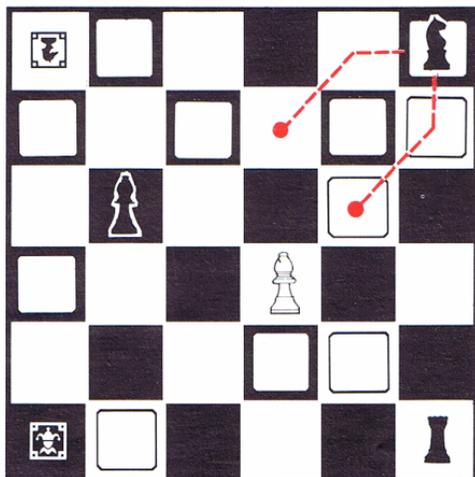


4. Déplacement du Cavalier, prise du pion-carte, ou voir secrètement.

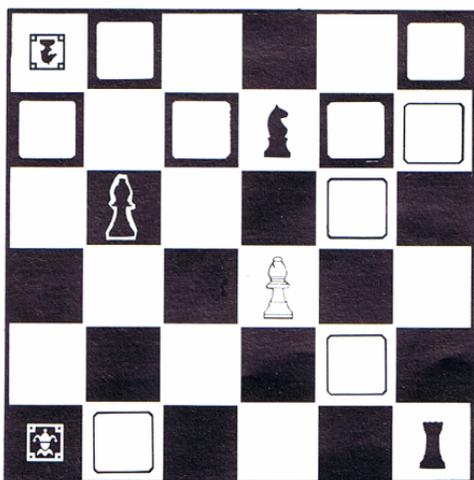
## Exemple 2



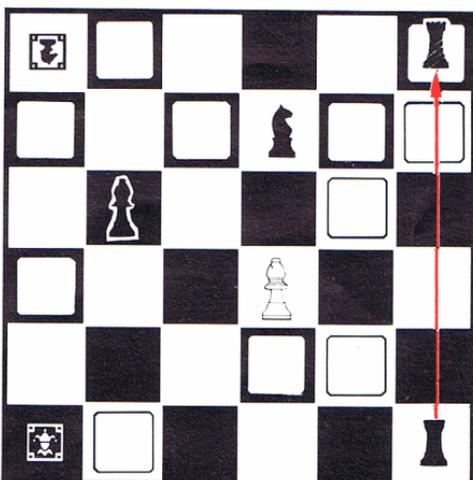
1. Pion-carte occupé par une pièce d'échecs (*Cavalier*).



2. Déplacement du Cavalier sur un autre pion-carte ou sur une case vide.



3. Pion-carte convoité devenu libre.

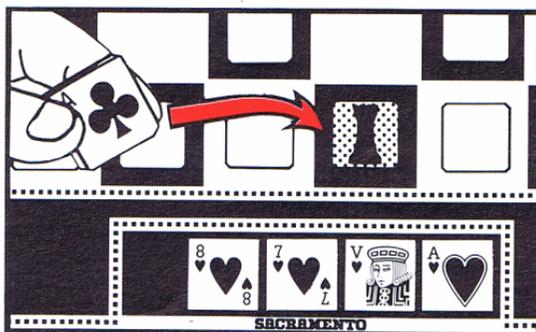


4. Déplacement de la Tour, prise du pion-carte, ou « voir » secrètement.

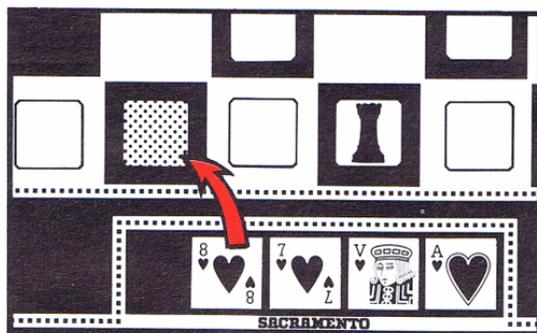
## PÉNALITÉ

La prise, par erreur, d'un pion-carte ne pouvant convenir à la combinaison recherchée, oblige le joueur à le replacer après l'avoir montré aux autres joueurs, à sa place initiale, face cachée.

*(La pièce d'échecs revient dessus).*



Il doit également se dessaisir d'un pion-carte (si possible) déjà en sa possession (à son gré) qu'il remplace face cachée sur le damier à une case vide de son choix.



### **POUR LA PHASE « QUINTE » :**

chaque joueur ne peut conserver que des pions-carte de valeurs différentes lui permettant de réaliser une quinte.

### **POUR LA PHASE « FULL » ou « CARRÉ » :**

chaque joueur ne peut conserver que des pions-carte de 2 valeurs différentes et qui ne soient pas déjà recherchées par ses adversaires.

### **POUR LA PHASE « COULEUR » :**

chaque joueur ne peut conserver que des pions-carte de sa couleur, différente de celles recherchées par ses adversaires.

NOTA : Il est souvent préférable, pour éviter une pénalité, de « voir » avant de « prendre ». Cependant, le joueur peut risquer la prise directe pour gagner du temps.

A la fin de la première manche, les pions-carte sont mélangés et répartis à nouveau sur le damier. C'est le joueur, à la gauche du gagnant de la phase précédente qui commence la nouvelle phase. Après la phase « couleur » revient la phase « quinte », etc.

## GAGNANT DE LA PARTIE

Le joueur qui, le premier, remporte deux manches, gagne la partie.

---

---

## VARIANTE N'UTILISANT PAS LES COMBINAISONS DE POKER

---

### **PHASE « SCORE » :**

Être le premier à réunir 5 pions-cartes tout en réalisant le plus fort total.

La prise du 5<sup>e</sup> pion-carte n'est possible que si le total ainsi obtenu est supérieur à celui de chacun des autres joueurs et donc assure le gain de la manche.

**VALEUR DES CARTES :** 7, 8, 9, 10 = 1 points  
Valet = 2 points  
Dame = 3 points  
Roi = 4 points  
As = 5 points

La prise d'un pion-carte de trop faible valeur est parfois désavantageux pour la stratégie du joueur qui peut alors préférer la pénalité (volontairement choisie), s'ouvrant ainsi la possibilité d'améliorer son score.



CEJI BP 32 93700 DRANCY  
RC B 702 037 045

**Réf. 00735.**